

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK
PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMP NEGERI 29 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/ 2020 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK
PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMP NEGERI 29 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan



Pembimbing I : Dr. Imam Syafi'I, M.Ag

Pembimbing II : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/ 2020 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 29 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan rancangan bentuk desain *Posttest-Only Control Desain*. Sampel penelitian diambil dengan teknik *random sampling* dan memperoleh kelas VII.2 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* serta kelas VII.3 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*. Pengumpulan data diperoleh melalui tes perbuatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-test untuk menjawab hipotesis. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Hasil temuan diperoleh skor rata-rata kemampuan psikomotorik peserta didik yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* lebih baik yaitu sebesar 93 daripada peserta didik yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran *direct instruction* yaitu sebesar 86. Pengujian hipotesis memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 <$ dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 29 Bandar Lampung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*, Kemampuan Psikomotorik



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmih Sukarame – Bandar Lampung tlp. (0721) 703260

PERSETUJUAN


Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP
KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP
NEGERI 29 BANDAR LAMPUNG**

Nama : **WIDIYA NINGSIH**
NPM : **1611010564**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

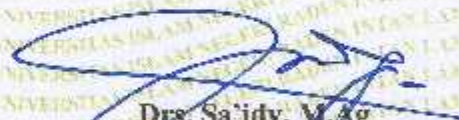
Pembimbing I


Dr. Imam Syaf'i, M.Ag
NIP. 19650219 199803 1 002

Pembimbing II


Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 19620823 199903 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam


Drs. Sa'idy, M.Ag
NIP. 19660310 199403 1 007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Indro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Proposal dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 29 BANDAR LAMPUNG.**
Disusun oleh **Widiya Ningsih**, NPM: 1611010564, Jurusan: Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah pada Hari/Tanggal: **Rabu, 20 Mei 2020**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Drs. Sa'idy, M.Ag
Sekretaris : Agus Faisal Asyha, M.Pd.I
Penguji Utama : Dr. Rijal Firdaos, M.Pd
Penguji Pendamping I : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag
Penguji Pendamping II : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd


(.....)

(.....)

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nirya Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Arinya :

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap ” (QS. Al Insyirah: 6-8)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Jakarta: Cordoba, 2013), hal.596.

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Peneliti mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta dan kasihku yang tulus kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Roswan dan Ibunda May Purwaningsih yang tak pernah kenal lelah menjaga serta mendidikku dengan penuh kasih sayang dan doa yang tiada henti untuk kesuksesanku. Terimakasih atas dukungan dan motivasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Kedua adikku tersayang Anisa Nurul Azizah dan Haykal Mulyana beserta seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan baik dalam hal materil maupun moril sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ini.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu kubanggakan.

RIWAYAT HIDUP

Widiya Ningsih dilahirkan di Bandung tanggal 24 Februari 1998, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Roswan dan Ibu May Purwaningsih.

Pendidikan dimulai dari MIN Model Bandung Baru lulus tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sukoharjo dan lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di MAN 1 Pringsewu, lulus pada tahun 2016, selama pendidikan MAN penulis bertempat tinggal di Pondok Pesantren Al-Mu'awwanah Pringsewu. Tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat Perguruan Tinggi di IAIN Raden Intan Lampung yang kini sudah menjadi UIN Raden Intan Lampung sejak tahun 2017, di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Peneliti melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) pada tahun 2019 di Desa Tanjung Begelung, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus. Selepas KKN, peneliti kemudian mengikuti kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMP Negeri 29 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan hidayah-Nya berupa kesehatan, ilmu pengetahuan, serta petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Kelas VII Di SMP Negeri 29 Bandar Lampung”**. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung. Hal ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan banyak pihak, oleh karena itu dengan rasa hormat yang paling dalam peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Drs. Sa'idy, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama islam.
3. Dr. Imam Syafe'i, M.Ag selaku pembimbing I dan Drs. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan telah menyediakan waktu dengan ikhlas dan sabar dalam mengarahkan dan memotivasi penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada peneliti selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
5. Seluruh staf dan karyawan tata usaha Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, perpustakaan fakultas dan perpustakaan pusat Universitas Islam Negeri Raden Intan yang telah memberikan fasilitas dan bantuannya dalam menyelesaikan karya tulis ini.
6. Dra. Astuti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 29 Bandar Lampung, Teresia Widiastuti, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI, guru-guru dan staf TU SMP Negeri 29 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan dan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh keluarga besar peneliti khususnya rekan-rekan PAI angkatan 2016 yang terkhusus kelas L, Teman KKN RM 163 dan Teman PPL SMP Negeri 29 Bandar Lampung yang telah mewarnai kehidupan peneliti dengan senda gurainya.
8. Sahabat karibku Fahmi Siti Fatimah, Abdul Manan, Farah Aulia, S.Pd dan khususnya Yunada Pranata Putra yang senantiasa selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti.
9. Segenap pihak dari dalam maupun dari luar yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan atas bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari atas segala keterbatasan kemampuan yang ada, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya tulis ini berguna bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, 2020

Peneliti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah	9
D. Pembatasan Masalah	10
E. Perumusan Masalah.....	10
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	13
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	13
2. Komponen-komponen Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	17

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	23
B. Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	25
2. Komponen-komponen Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	26
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	27
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i> ...	28
C. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> dengan Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i>	30
D. Kemampuan Psikomotorik	30
1. Pengertian Kemampuan Psikomotorik.....	30
2. Penilaian Psikomotorik	33
E. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	35
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	35
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	38
3. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	42
F. Penelitian yang Relevan	43
G. Kerangka Berfikir.....	46
H. Hipotesis Penelitian.....	47

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	48
B. Jenis dan Desain Penelitian	48
C. Variabel Penelitian	49
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	50
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Uji Coba Instrumen	54
H. Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	61
B. Analisis Uji Coba Instrumen	66
C. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
--------------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Psikomotorik Kelas VII Materi Sholat Berjamaah.....	7
Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok.....	18
Tabel 2.2 Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> dan <i>Direct Intruction</i>	28
Tabel 3.1 Daftar Peserta Didik Kelas VII SMPN 29 Bandar Lampung	48
Tabel 3.2 Interpretasi Korelasi r_{xy}	53
Tabel 3.3 Tabel Kriteria Reliabilitas	54
Tabel 4.1 <i>Output</i> Uji Validitas Instrument.....	59
Tabel 4.2 <i>Output</i> Uji Reliabilitas Instrument	60
Tabel 4.3 <i>Output</i> Uji Normalitas Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.4 <i>Output</i> Uji Normalitas Kelas Kontrol	62
Tabel 4.5 <i>Output</i> Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.6 <i>Output</i> Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.7 Data Perhitungan Hasil Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Penempatan Meja Turnamen	17
Gambar 3.1 Pengaruh Antara Varibel X dan Y	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2. Silabus	81
Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen.....	87
Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol.....	98
Lampiran 5. Lembar Instrumen Wawancara.....	107
Lampiran 6. Lembar Instrumen Tes.....	112
Lampiran 7. Hasil Nilai Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik	115
Lampiran 8. Hasil Uji Instrumen	119
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi	123
Lampiran 10. Kartu Kendali Bimbingan.....	126
Lampiran 11. Lembar Dokumentasi	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini maka perlu diberikan penegasan terhadap judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Negeri 29 Bandar Lampung” adapun istilah-istilah yang akan dijelaskan yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang muncul atau timbul dari sesuatu hal berupa orang, benda atau segala sesuatu yang berada di alam yang dapat memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, membentuk watak, keterampilan, dan perbuatan seseorang.¹ Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah efek yang timbul dari sesuatu kemudian ikut memberikan perubahan baik berupa pengetahuan, watak, keterampilan, dan perbuatan seseorang.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang suatu perbedaan diantara mereka, melibatkan peran peserta

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), h.935.

didik sebagai tutor sebaya, dan pembelajaran ini terdapat unsur games atau permainan.²

3. Kemampuan Psikomotorik

Aspek psikomotor adalah aspek yang melibatkan skill atau keterampilan, kemampuan bertindak setelah seseorang melalui pengalaman tertentu.³ Jadi kemampuan psikomotorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan yang diperoleh setelah mengalami proses pembelajaran.

4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan tentang ajaran-ajaran islam berupa asuhan dan bimbingan pada anak didik yang bertujuan agar nantinya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam serta menjadikan ajaran agama islam sebagai pandangan hidupnya demi kesejahteraan hidup di dunia maupun di akherat kelak.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya yang bertujuan untuk memiliki kekuatan spiritual

² Fiarika Dwi Utari dan Ikbil Barlian, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Myhammadiyah 2 Palembang," *Jurnal Profit* 5, no. 1 (2018): 40–49.

³ Anas Wudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Gafindo Persada, 2011), h.57.

⁴ Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam Sejak Dini* (Jakarta: A.H. Ba'adillah Press, 2002), h.37.

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁵

Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik.⁶ Dengan adanya pendidikan yang baik maka kualitas suatu bangsa pun akan turut meningkat karena pendidikan sebagai hal yang penting dan berpengaruh bagi suatu bangsa. Sebagaimana dalam firman Allah swt. dalam Qs. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفَّسْحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al Mujadalah: 11)⁷

⁵ Republik Indonesia, *Undang-Undang Tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pelaksanaannya 2000-2004* (Jakarta: CV Tamita Utama, 2004), h.4.

⁶ Bambang Supriyanto Yunanik Antika, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK N 2 Bojonegoro,” *Journal of Tecnology Education* vol 5, No. 2 (2016), h.493.

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: Cordoba, 2013), h.543.

Dari penjelasan ayat Al-Qur'an tersebut menerangkan bahwa Allah swt senantiasa akan meningkatkan derajat orang-orang yang mencari ilmu, semakin tinggi ilmu seseorang maka akan semakin tinggi pula derajatnya. Maka dari itu perbanyaklah mencari ilmu, baik ilmu pengetahuan atau ilmu agama karena dengan baiknya kualitas pendidikan akan berpengaruh pada kualitas suatu bangsa. Al-Qur'an dijadikan sebagai pedoman dan sumber pendidikan islam yang pertama dan utama karena ia memiliki nilai absolut yang diturunkan oleh Allah swt.⁸

Untuk menjalankan hal tersebut tentunya manusia yang diberikan amanat sebagai khalifah di bumi, karena manusia merupakan makhluk pilihan yang dimuliakan oleh Allah SWT dari semua makhluk ciptaan-Nya, dengan segala keistimewaan yang ada pada diri manusia seperti akal yang mampu membedakan antara yang baik dan yang buruk, sehingganya manusia dijadikan pemimpin sebagai pengelola bumi.⁹

Proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebenarnya sama dengan mata pelajaran pada umumnya, yang membedakan hanyalah pada nilai keislaman. Dalam pembelajaran PAI, keislaman melandasi aktifitas belajar dengan menjiwai perubahan berikutnya kearah lebih baik. Kemampuan psikomotorik merupakan syarat dalam pencapaian keberhasilan belajar PAI karena hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan hasil belajar kognitif dan afektif yang akan nampak setelah peserta didik menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai

⁸ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana, 2010), h.32.

⁹ Imam Syafe'i, "Model Kurikulum Pesantren Salafiyah Dalam Perspektif Multikultural," *Jurnal Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung*, vol. 8 (2017).

dengan makna pada kedua ranah tersebut dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Tujuan psikomotorik adalah hal yang berhubungan dengan keterampilan atau aktivitas fisik. Menurut Taksonomi Bloom hasil belajar psikomotorik yaitu P1,P2,P3, P4,P5,P6,P7 dengan indikatornya yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, penciptaan.¹¹

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI bukan hanya pelajaran hafalan tetapi lebih condong pada pemahaman konsep serta melatih refleksi-refleksi individu sehingga dapat diterapkan dan menjadi kebiasaan yang dikuasai dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, selama proses pembelajaran berlangsung model belajar konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di sekolah sehingga peserta didik hanya sebatas memahami dari materi yang disampaikan bahkan kurangnya praktik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan model pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, keterampilan proses, perhatian, keaktifan serta menumbuhkan minat peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.¹² Seseorang telah dianggap telah melakukan belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan dalam tingkah lakunya.¹³ Pentingnya penggunaan model pembelajaran akan memberikan pengaruh pada capaian belajar siswa, pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model

¹⁰ Ahmad Sofyan, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi* (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), h.23

¹¹ Hindatulatifah, "Ranah-Ranah Pembelajaran Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* v, no. no.1 (2008): 59–71.

¹² Fiarika Dwi Utari, dkk, *Op. Cit*, h.40–49.

¹³ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017).

pembelajaran yang positif untuk digunakan karena melibatkan peserta didik sebagai unsur utama sehingga diharapkan dapat lebih aktif.¹⁴

Melalui proses observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap Ibu Teresia Widiastuti selaku guru mata pelajaran PAI memperoleh hasil, pendapat yang dikemukakan bahwa di SMPN 29 model pembelajaran yang mendominasi adalah model pembelajaran *direct instruction* atau pembelajaran langsung dimana pembelajaran berpusat pada pendidik dan proses penyampaian materi dengan memanfaatkan buku paket dan lembar kerja peserta didik (LKS). Dan pelaksanaan praktek ibadah belum maksimal dilaksanakan dikarenakan mushola tersebut terdapat perbaikan bangunan sehingga hanya dilakukan di dalam kelas yang kurang kondusif.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran masih belum efektif karena dalam penyampaian materi tidak disertakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga perlu adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran agar proses pengajaran lebih menarik serta merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih aktif. Apabila peserta didik aktif dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar dan hal ini akan berpengaruh terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik.

¹⁴ Eko Prasetyo, dkk, "Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial" vol. 11, no. 1 (2018), h.50–61.

¹⁵ Teresia Widiastuti, "Guru PAI Bidang Study Kelas VII SMPN 29 Bandar Lampung Wawancara Pra Penelitian 10 November 2019," n.d.

Pada tabel berikut ini terdapat hasil belajar psikomotorik peserta didik kelas VII SMPN 29 Bandar Lampung sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Nilai Psikomotorik Kelas VII Materi Sholat Berjamaah

Jarak Nilai	Kelas VII											Jumlah Peserta Didik	Persentase	Ket.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
90-100	4	3	4	6	3	4	5	3	3	5	4	44 orang	13%	Diatas KKM 41% (138 orang)
80-89	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	30 orang	9%	
70-79	4	7	7	3	10	6	4	7	6	6	5	65 orang	19%	
60-69	9	7	9	9	4	6	9	8	6	5	7	79 orang	23,5%	Dibawah KKM 59% (198 orang)
50-59	4	4	1	4	3	4	4	5	8	6	6	50 orang	15%	
40-49	8	7	6	6	6	7	6	5	5	6	7	69 orang	20,5%	
Jumlah	31	30	30	31	30	30	31	30	30	31	32	336 orang	100%	

Sumber data: Arsip Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik kelas VII di SMPN 29 Bandar Lampung T.A 2019/2020

Bersumber dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pada ranah psikomotorik peserta didik masih rendah, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil nilai psikomotorik tersebut bahwa sebanyak 336 peserta didik yang terbagi menjadi 11 kelas terdapat 41% yang tuntas dan 59% yang belum tuntas artinya kemampuan psikomotorik peserta didik masih rendah. Tentunya terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan psikomotorik tersebut yaitu baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar.

Rendahnya psikomotorik peserta didik yang disebabkan dari faktor dalam salah satunya berkaitan dengan minimnya variasi model pembelajaran yang diterapkan, maka perlu adanya inovasi dalam menggunakan model

pembelajaran agar proses pengajaran lebih menarik serta merangsang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih aktif. Apabila peserta didik aktif dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran akan memberikan pengaruh terhadap kemampuan peserta didik khususnya kemampuan pada psikomotorik peserta didik.

Dari beberapa model pembelajaran kooperatif, salah satunya yang dapat digunakan yaitu *teams games tournament* atau bisa disingkat TGT. Alasan penerapan pembelajaran *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang aktif, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya unsur perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, adanya unsur permainan dan *Reinforcement*.¹⁶

Beberapa penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hilyatul Ulya yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap prestasi belajar al-quran hadis siswa menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* memberikan pengaruh positif dengan diterapkannya model tersebut. Adapun penelitian lain yang dilakukan terkait model pembelajaran *teams games tournament* menyatakan hasil penelitian bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap motivasi, minat belajar, dan prestasi belajar siswa dengan memperoleh peningkatan rata-rata nilai dengan kriteria tinggi. Setelah melihat hasil yang diperoleh dengan menerapkan model

¹⁶ Fiarika Dwi Utari, dkk, *Op.Cit*, h.40-49.

pembelajaran *teams games tournament*, maka peneliti juga tertarik ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variabel terikatnya. Jika pada penelitian sebelumnya variabel terikatnya adalah motivasi, hasil belajar, atau prestasi belajar siswa, maka dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah mengenai kemampuan psikomotorik siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Kelas VII Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 29 Bandar Lampung”.



C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, adapun masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik cenderung terfokus pada kegiatan masing-masing sehingga kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran.
2. Belum banyaknya model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran agama islam.
4. Pembelajaran masih bersifat satu arah dan masih berpusat pada guru sebagai sumber informasi sehingga peserta didik kurang mengembangkan kemampuan psikomotorik dalam pembelajaran.
5. Kemampuan psikomotorik peserta didik masih rendah.

D. Pembatasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan yang ada pada penulis, baik waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam serta untuk menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*.
2. Kemampuan psikomotorik peserta didik.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah tersebut, maka selanjutnya penulis dapat merumuskan masalah penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMPN 29 Bandar Lampung?

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMPN 29 Bandar Lampung?

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara langsung dan tidak langsung bagi dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan. Salah satunya adalah pengetahuan tentang strategi, model, metode dan pendekatan pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams tournament games* untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik.

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam menciptakan kebiasaan-kebiasaan positif seperti kebiasaan bekerja sama dalam kelompok, aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mengemukakan pendapat, dan menumbuhkan keterampilan psikomotorik nya dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Pendidik

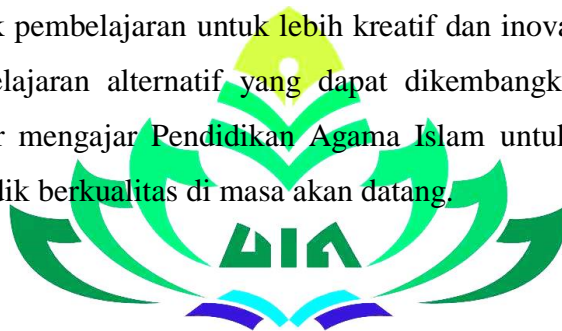
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dan alternatif dalam melakukan pengajaran kepada peserta didik dengan menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dalam rangka meningkatkan kemampuan psikomotorik peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik dan memberikan sumbangan yang baik kepada sekolah itu sendiri.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* mampu memberi manfaat dan referensi terkait bentuk pembelajaran untuk lebih kreatif dan inovatif, guna sebagai pembelajaran alternatif yang dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam untuk menjadi tenaga pendidik berkualitas di masa akan datang.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Istilah pembelajaran berasal dari bahasa Inggris yaitu *Learning* dan dalam bahasa Yunani yaitu *Instructus*.¹ Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, dan tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.² Menurut Briggs, dan Wagner pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang telah dirancang dengan memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar pada peserta didik.³

Gagne mendefinisikan pengertian pembelajaran adalah sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang telah dirancang yang mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal.⁴ Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil pengertian bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran terbagi menjadi beberapa model. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

¹ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, Cet. ke 2 (Bandung: CV. PUSTAKA SETIA, 2019), h.88.

² Isjoni, *Cooperative Learning*, Cet. VII (Bandung: Alfabeta, 2016), h.11.

³ Karwono, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Cet. ke 1 (Depok: Rajawali Pers, 2017), h.23.

⁴ *Ibid*, h.23.

pembelajaran di kelas maupun tutorial.⁵ Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan yang didalamnya termasuk tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan belajar dan pengelolaan kelas.⁶ Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning.

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama atau kelompok dengan saling membantu dan bekerja sama satu sama lainnya sebagai satu tim.⁷ Menurut Slavin, cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggalakan peserta didik untuk aktif berinteraksi yaitu peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok secara kolaboratif yang beranggotakan 4-6 orang.⁸ Anita Lie menyebutkan cooperative learning dengan istilah gotong-royong, maksudnya adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur dengan peserta didik lain, cooperative learning akan berjalan jika sudah terbentuk suatu kelompok atau tim yang di dalamnya peserta didik bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.⁹

Menurut Johnson, cooperative learning merupakan kegiatan mengelompokkan peserta didik dalam kelas kedalam suatu kelompok kecil dengan tujuan agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h.65.

⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Cet. IV (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012).

⁷ Isjoni, *Op.Cit*, h.15.

⁸ Etin Solihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Cet. V (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.4.

⁹ Isjoni, *Op.Cit*, h.16.

maksimal yang dimiliki dan saling mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.¹⁰ Model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan membantu saling belajar, berdiskusi, berdebat dan menggeluti ide-ide, konsep-konsep, dan keterampilan-keterampilan, memanfaatkan energi sosial peserta didik, saling mengambil tanggung jawab, dan belajar menghargai satu sama lain.¹¹

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan dan dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil dalam pembelajaran yaitu peserta didik mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dimana peserta didik dikelompokkan menjadi tim dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya 4-6 orang secara kolaboratif saling belajar dan berdiskusi secara aktif dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk memaksimalkan belajar.

Beberapa tipe model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* atau bisa disingkat TGT. Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* atau yang disebut pertandingan permainan tim ini pada mulanya pembelajaran pertama dari Johns Hopkins dan telah dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward melalui belajar dalam kelompok yang menggantikan kuis dengan turnamen.¹²

Menurut Hamdayama, pembelajaran model *teams games tournament* adalah

¹⁰ Isjoni, *Op.Cit*, h.17.

¹¹ Hamzah B. Uno, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.107.

¹² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Penerbit Nusa Media, 2005), h.143.

pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang suatu perbedaan diantara mereka, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan pembelajaran ini terdapat unsur games atau permainan.¹³

Sedangkan menurut Rusman, model *teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang membentuk peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik dengan latar belakang yang berbeda-beda.¹⁴ Dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa model pembelajaran *teams games tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok yaitu melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dengan dibentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang dalam satu kelompok dan dalam pembelajaran ini prosesnya terdapat unsur games tournament yang dimainkan oleh anggota-anggota tim untuk mendapatkan skor kemudian diakhiri dengan penghargaan kelompok.

2. Komponen-komponen Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin pembelajaran model kooperatif *teams games tournament* terdapat 5 komponen utama yaitu *class presentation*, *teams*, *game*, *tournaments*, dan *teams recognition*, sebagaimana masing-masing dipaparkan berikut ini:

¹³ Fiarika Dwi Utari dan Ikbal Barlian, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang,” n.d., h.40–49.

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.201.

a. *Class Presentation* atau Penyajian Kelas

Terdapat dua tahapan dalam komponen penyajian kelas yaitu pembukaan dan pengembangan.

- 1) Pembukaan, awal pembelajaran pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi, serta materi yang akan dipelajari. Pendidik juga harus sudah menyiapkan work sheet dan soal turnamen pada saat pembelajaran di kelas.
- 2) Pengembangan, pada saat menyampaikan materi yang akan dipelajari pendidik hanya menjelaskan materi secara garis besar saja. Peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena akan membantu mereka dalam kerja kelompok dan saat game berlangsung.

b. *Teams* atau Belajar Dalam Kelompok

Pendidik membentuk sebuah kelompok yang didalamnya terdapat 4-5 orang yang berbeda-beda latar belakangnya seperti dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau sukunya. Mereka mendiskusikan masalah yang diberikan secara bersama-sama, membandingkan jawaban, dan saling memperbaiki pemahaman materi yang belum tepat. Dalam pembelajaran *teams games tournament* ini pendidik bertugas sebagai fasilitator yang membimbing jika ada kelompok yang kesulitan.

Fungsi kelompok adalah agar peserta didik lebih memahami materi satu sama lain, apabila ada salah satu anggota yang belum paham maka teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan. Namun

jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa menjelaskan maka tanggung jawab pendidik untuk membimbingnya. Berdasarkan sabda Nabi Muhammad SAW. yang berbunyi:

عَنْ جَابِرِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ:

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ (رواه الطبراني والترمذی)

Artinya:

Dari Jabir r.a bercerita bahwa Rasulullah saw. bersabda “Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain”
(HR. Ath-Thabrani dan Daruquthni)

Hadits yang diriwayatkan oleh ath-Tabrani dan Daruquthni tersebut menjelaskan bahwa memberikan manfaat terhadap sesama merupakan karakter yang harus dimiliki oleh setiap muslim. Karena apabila seorang manusia memberikan manfaat terhadap orang lain maka kemanfaatan itu akan kembali pada dirinya. Begitupun apabila membagikan pengetahuan yang dimiliki, kemudian pengetahuan tersebut berguna serta dimanfaatkan dalam hal kebaikan niscaya kebaikan tersebut akan menjadi kebaikan untuknya.

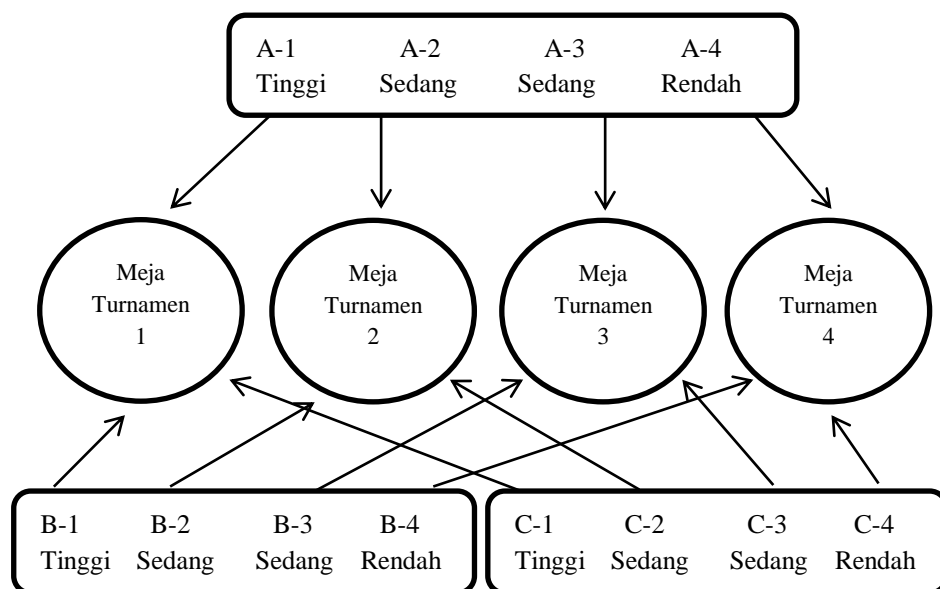
c. *Game* atau Permainan

Game terdiri dari pertanyaan yang dirancang yang bertujuan untuk menguji pengetahuan dan keterampilan peserta didik dari apa yang telah didapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* berupa kartu pertanyaan yang bernomor, dipilih secara acak oleh peserta didik kemudian mereka mencoba menjawab sesuai dengan nomor pertanyaan. Apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor, skor

dikumpulkan oleh setiap anggota kelompok untuk menambah point skor kelompok.

d. *Tournament* atau pertandingan

Turnament dilakukan setelah melakukan presentasi kelas dan telah melaksanakan lembar kegiatan kerja kelompok. *Turnament* atau pertandingan adalah struktur berlangsungnya sebuah *game* yang dipertandingkan di meja *turnament*. Sebelum *turnament* dilakukan pendidik sudah membagi meja *turnament* yang masing-masing kelompok sudah berada di meja *turnament* tersebut yang sudah disusun sesuai urutan skor tertinggi. Kemudian pendidik membagikan tiap-tiap meja dengan satu set soal *turnament* yang sama terdiri dari soal *turnament*, kartu soal, lembar jawaban, point gambar, dan lembar skor *turnament*.



Gambar 2.1 Bagan Penempatan Meja Turnamen

Sumber: (Robert E. Slavin 2005: 168)

e. Team Recognition atau Penghargaan Kelompok

Penghargaan setiap kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah atau penghargaan khusus kepada tim apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan dengan tujuan agar peserta didik lebih aktif, dan dapat menambah minat serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.¹⁵ Berikut ini kriteria penghargaan kelompok :

Tabel 2.1
Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rata-rata team)	Penghargaan
40 ke bawah	Good Team
41-50	Great Team
51 ke atas	Super Team

Sumber : (Robert E. Slavin 2005: 168)

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*. Langkah-langkah sebagai berikut:

1) Presentasi di kelas

Presentasi di kelas merupakan kegiatan belajar yang menyampaikan materi secara langsung atau secara berdiskusi dan dibimbing oleh pendidik. Perbedaan presentasi kelas model *tgt* dengan pembelajaran lain yaitu fokus pendidik hanya dalam menjelaskan secara detail tata cara pembelajaran *tgt*.

¹⁵ Donni Juni Priansa, *Op.Cit*, h.310-313.

2) Belajar kelompok

Peserta didik dibentuk secara berkelompok dengan anggota yang berbeda-beda kemampuannya. Peserta didik diperintahkan untuk mengerjakan lembar kegiatan secara tim dengan tujuan untuk menguasai materi dengan menghadapi permasalahan secara bersama, membandingkan pendapat lain, dan mengoreksi apabila terjadi kesalahan. Maka dari itu terjadinya suatu diskusi belajar yang efektif untuk membantu antaranggota kelompoknya dalam memahami materi dan mendapat skor maksimal.

3) Tournament

Peserta didik kemudian memainkan game akademik dengan membaginya kedalam beberapa meja turnamen. Setiap anggota kelompok memainkan turnamen yang berbeda sesuai dengan kemampuan lawannya. Point anggota kelompok dikumpulkan menjadi skor kelompok dengan tujuan akhir untuk mendapat penghargaan.

4) Penghargaan

Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Tujuannya adalah untuk memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam belajar, saling membantu satu sama lainnya dalam kegiatan belajar, dan saling kompak

karena keberhasilan kelompok didapat dari keberhasilan setiap anggotanya.¹⁶

Sedangkan menurut pendapat lain langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournamet* secara runtut dan rinci, yaitu:

- 1) Penyampaian tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan materi secara rinci oleh pendidik pada awal pembelajaran.
- 2) Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar kelompok berdasarkan kriteria dan kemampuan yang berbeda-beda. Tim kelompok mendiskusikan lembar kerja yang diberikan pendidik.
- 3) Setelah penyajian kelas dan berdiskusi dilakukan kuis atau game yang dimainkan oleh masing-masing anggota kelompok tanpa bantuan jawaban lain untuk mendapatkan skor maksimal dan memperebutkan penghargaan.
- 4) Pendidik memberikan penghargaan berupa hadiah atau lainnya kepada kelompok yang mendapatkan skor sesuai dengan kriteria yang ditentukan sebelumnya dari yang skor tertinggi.¹⁷

Dari beberapa pendapat tersebut, dipahami bahwa dalam prinsipnya terdapat lima langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*, yaitu:

¹⁶ Isrok'atun, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), h.143-144.

¹⁷ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Cet. I (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.205-207.

- 1) Pendidik menyiapkan kelas dan menyampaikan materi secara rinci dengan diperhatikan oleh peserta didik secara seksama.
- 2) Membentuk kelompok heterogen beranggotakan 4-6 orang dan belajar kelompok mengerjakan lembar kerja secara diskusi yang bertujuan untuk saling bertukar pikiran dalam menguasai materi.
- 3) Tiap-tiap peserta didik dalam kelompok memainkan game turnamen di meja turnamen dengan kemampuan yang homogen antar peserta didik untuk mengumpulkan skor kelompok.
- 4) Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai kriteria skor yang telah ditentukan sebelumnya.
- 5) Pendidik memberikan kuis individual terhadap peserta didik untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, kelebihan tersebut diantaranya:

- 1) Pembentukan kelompok dalam belajar dapat mempermudah pendidik untuk memonitor peserta didik dalam bekerja sama dan belajar.
- 2) Peserta didik terlibat secara aktif dalam belajar.
- 3) Dapat memperluas wawasan.
- 4) Peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar.
- 5) Dapat mengembangkan sikap dan perilaku peserta didik dalam menghargai pendapat.

- 6) Peserta didik menjadi lebih kreatif dalam mencari pengetahuan karena pengetahuan didapat bukan dari seorang pendidik saja melainkan juga dari konstruksi peserta didik itu sendiri.
- 7) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik seperti bekerja sama, toleransi, dan saling menerima pendapat sesama.
- 8) Dapat memberikan dorongan atau motivasi peserta didik untuk mencapai keberhasilan yang lebih tinggi dari penghargaan dan hadiah yang diberikan.¹⁸

Selain memiliki kelebihan, *model pembelajaran kooperatif teams games tournament* ini juga memiliki keterbatasan dalam pembelajaran sebagai kelemahan. Kelemahan-kelemahan *model pembelajaran kooperatif teams games tournament* tersebut sebagaimana berikut:

- 1) Model ini membutuhkan waktu yang banyak dan biaya yang besar.
- 2) Kemungkinan pembelajaran akan didominasi oleh peserta didik yang suka berbicara atau yang ingin menonjolkan diri.
- 3) Kelas akan menjadi ramai dan mengganggu kelas lain.
- 4) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.
- 5) Membutuhkan persiapan yang maksimal.
- 6) Peserta didik akan terbiasa belajar dengan diberikan hadiah.¹⁹

¹⁸ Donni Juni Priansa, *Op.Cit*, h.316.

¹⁹ Donni Juni Priansa, *Loc.Cit*.

B. Model Pembelajaran *Direct Intruction*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Model pembelajaran *direct instruction* atau model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang dengan terstruktur yang mengarahkan kegiatan peserta didik, terdiri dari penjelasan mengenai konsep atau keterampilan baru, melibatkan pendidik bekerja sama dengan peserta didik, dan berfokus pada mencapai target pembelajaran.²⁰

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dan biasanya bersifat deduktif untuk menentukan informasi yang disampaikan pada peserta didik.²¹ Model pembelajaran *direct instruction* merupakan model yang sistematis, terdapat struktur disiplin yang dirancang untuk kelompok yang menyebabkan pembelajaran bermakna dan sistematis pengalaman dimana peserta didik fokus dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.²²

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *direct instruction* merupakan model pembelajaran langsung dimana proses pembelajaran berpusat pada pendidik dalam menyampaikan materi akademik, yang dirancang untuk menunjang proses belajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

²⁰ Marwan Hamid dan Marlina, "Pengaruh Penerapan Model Pengajaran Langsung (*Direct Intruction*) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X MAN Peudada Pada Materi Kebutuhan Manusia," *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi* vol.III, No.1, (Bekasi: Universitas Al-Muslim, 2015), h.1-10.

²¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.73.

²² Moch Ilham Sidik dan Hendri Winata, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Direct Intruction*," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* vol.1, no.1 (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), h.49-60.

2. Komponen-komponen Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Menurut Aris Shoimin, model pembelajaran direct instruction memiliki lima komponen yang sangat penting, dipaparkan sebagai berikut:

1) *Orientation* atau orientasi

Bentuk-bentuk orientasi yang dilakukan pendidik seperti pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan relevan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, menyampaikan tujuan pelajaran, memberikan arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, menyampaikan konsep dan kerangka pelajaran yang akan digunakan selama pembelajaran.

2) *Presentation* atau presentasi

Pendidik menyajikan materi pelajaran dan pemberian contoh-contoh konsep serta mengulang hal-hal yang sulit. Dalam fase ini pendidik menyampaikan materi pelajaran berupa konsep-konsep atau pemodelan keterampilan.

3) *Structured Practice* atau latihan terstruktur

Pendidik memandu peserta didik untuk melakukan latihan dan memberikan umpan balik serta penguatan respon terhadap peserta didik.

4) *Guided Practice* atau latihan terbimbing

Latihan terbimbing ini digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dan memonitor serta memberikan bimbingan terhadap peserta didik.

5) *Independent practice* atau latihan mandiri

Peserta didik diberikan kegiatan secara mandiri namun dapat dilalui apabila telah menguasai pengerjaan tugas dan bimbingan latihan.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Pembelajaran *direct instruction* dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran langsung, namun harus melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Aris Shoimin, terdapat lima langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *direct instruction* sebagaimana berikut:

1) Pendahuluan

Langkah yang pertama adalah pendahuluan atau fase orientasi, dimana pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta mempersiapkan peserta didik sebelum memulai pembelajaran dengan menyampaikan pengarahannya ulang materi yang lalu.

2) Presentasi

Langkah selanjutnya adalah presentasi yaitu pendidik memberikan materi atau pengetahuan baru yang diperhatikan oleh peserta didik.

3) Membimbing pelatihan

Membimbing pelatihan dengan memberikan penegasan serta memberikan umpan balik khusus terhadap peserta didik.

4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Mengecek pemahaman dengan mengoreksi, memberikan kuis, dan memberikan umpan balik sejauh mana peserta didik menerima materi yang disampaikan.

5) Latihan mandiri

Memberi kesempatan untuk latihan bebas secara mandiri dan penerapan konsep agar pengetahuan peserta didik dapat lebih berkembang.²³

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan yang membuat model tersebut lebih unggul dengan model lain serta lebih baik digunakan dibandingkan dengan model lainnya. Model pembelajaran direct instruction mempunyai kelebihan-kelebihan diantaranya:

- 1) Pendidik dapat mengendalikan isi dan urutan materi yang akan disampaikan sehingga terfokus pada apa yang akan dicapai oleh peserta didik.
- 2) Dapat diterapkan dalam kelas kecil atau besar secara efektif.
- 3) Kegiatan ditekankan untuk mendengarkan (ceramah) sehingga cocok untuk peserta didik yang tidak suka membaca atau tidak memiliki keterampilan dalam menyusun informasi.
- 4) Dapat memberikan tantangan kepada peserta didik dalam mempertimbangkan kesenjangan antara teori dan kenyataan yang terjadi serta memberikan konsentrasi kepada peserta didik pada hasil tugas bukan teknik dalam menghasilkannya, terutama pada peserta didik yang kurang memiliki kepercayaan dalam melakukan tugas.
- 5) Apabila model pembelajaran secara efektif digunakan dapat mengarahkan peserta didik tetap berprestasi.²⁴

²³ Aris Shoimin, *Op.Cit*, h.64-65.

Model pembelajaran *direct instruction* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan-kekurangan diantaranya:

- 1) Sulit mengetahui perbedaan peserta didik seperti dalam hal kemampuan, gaya belajar, ketertarikan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman peserta didik.
- 2) Peserta didik sulit untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal karena sedikit kesempatan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Kesuksesan pembelajaran tergantung pada image pendidik karena pendidik memainkan peran pusat, sehingga apabila pendidik tak tampak siap baik dalam pengetahuan, percaya diri, terstruktur maka perhatian peserta didik akan teralihkan dan peserta didik menjadi bosan sehingga pembelajaran akan terhambat.
- 4) Peserta didik akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan mengingat sedikit materi yang disampaikan karena dalam pembelajaran tidak banyak melibatkan peserta didik.
- 5) Model pembelajaran ini sangat bergantung pada gaya komunikasi pendidik dan membatasi kesempatan pendidik untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif, sehingga apabila komunikator buruk maka cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula.²⁵

²⁴ Abdul Majid, *Op.Cit*, h.74-75.

²⁵ Abdul Majid, *Op.Cit*, h.75-76.

C. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* dengan Model Pembelajaran *Direct Intruction*

Perbedaan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dengan pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.2
Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* dan *Direct Intruction*

Model pembelajaran kooperatif <i>teams games tournament</i>	Model pembelajaran <i>direct instruction</i>
Strategi pembelajaran berpusat pada peserta didik	Strategi yang kadar pembelajaran nya berpusat pada pendidik
Informasi akademik sederhana	Informasi akademik tingkat tinggi
Kerja dalam kelompok kompleks, kelompok belajar dipilih secara heterogen beranggotakan 4-5 orang	Kerja dalam kelompok sederhana karena biasanya tidak tersusun secara berkelompok
Peserta didik mempelajari materi dan saling membantu anggota kelompoknya dalam mempelajari materi kemudian mengerjakan lembar diskusi	Peserta didik mengerjakan tugas-tugas secara individu
Melalui penghargaan dapat memberikan motivasi untuk lebih aktif namun biaya yang digunakan lebih besar	Tidak mengeluarkan banyak biaya untuk penghargaan

D. Kemampuan Psikomotorik

1. Pengertian Kemampuan Psikomotorik

Psikomotor berhubungan dengan pencapaian hasil melalui keterampilan manipulasi dengan melibatkan otot serta kekuatan fisik. Pelajaran yang berkaitan dengan psikomotor merupakan pelajaran yang lebih menekankan

pada reaksi fisik, dan berorientasi pada gerakan-gerakan.²⁶ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah suatu kesanggupan, kecakapan, kekuatan, yang berusaha dengan diri sendiri. Menurut Arikunto, ranah psikomotorik berhubungan dengan kerja otot yang menyebabkan Bergeraknya tubuh atau bagian-bagiannya.²⁷

Motorik adalah hal atau keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakan-gerakannya. Motorik terarah pada kegiatan atau aktivitas untuk meningkatkan atau penghasilan stimulasi/ rangsangan terhadap kegiatan organ-organ fisik, seperti kegiatan belajar yang melibatkan pengalaman.²⁸ Aspek psikomotor adalah aspek yang melibatkan skill atau keterampilan, kemampuan bertindak setelah seseorang melalui pengalaman tertentu.²⁹ Menurut Stiggins bahwa ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan pengembangan motorik, keterampilan-keterampilan fisik, dan koordinasi otot.³⁰

Di dalam sistem kependidikan Islam, unsur gerak-gerak motorik banyak disebut dan dijadikan sebagai salah satu sumber referensi metode pembelajaran yang dilakukan.³¹ Seperti pernyataan dari Hadis Riwayat Muslim yang menyatakan bahwa:

²⁶ Andi Nurwati, "Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2014): 385–400.

²⁷ *Ibid*, h. 385–400.

²⁸ Jasa Ungguh Muliawan, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.186.

²⁹ Anas Wudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.57.

³⁰ Sugiarti, "Penilaian Psikomotor Peserta didik Pada Pembelajaran Fisika Melalui Model Pembelajaran," *Journal of Physics and Science Learning*, vol 02, no. 1 (2018), h. 78–84.

³¹ Muliawan, *Loc.Cit.*

الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَى اللَّهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ وَفِي كُلِّ خَيْرٍ

Artinya:

“Seorang mukmin yang kuat itu lebih baik dan lebih disukai oleh Allah SWT daripada seorang mukmin yang lemah, meskipun diantara keduanya terdapat kebaikan” (HR. Muslim)

Pernyataan tersebut secara tidak langsung menerangkan bahwa pentingnya untuk memiliki tubuh yang sehat, kuat, terampil, cekatan, mahir, dan seterusnya. Oleh sebab itu, dalam proses pendidikan islam muncul perintah untuk berolahraga. Wilayah kerja aspek motorik dalam studi ilmu pendidikan menduduki tempat pertama dan utama.³² Seperti perintah untuk melaksanakan shalat, menunaikan ibadah haji, jihad perang, berdagang, bercocok tanam, dan menuntut ilmu masuk dalam kategori pendidikan motorik dalam islam.

Ranah psikomotorik sangat erat kaitannya dengan kerja otot-otot yang kemudian menyebabkan gerakan tubuh serta bagian-bagiannya. Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan paduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar. kegiatan belajar keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak.³³ Tujuan psikomotorik adalah berkaitan dengan perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik yang didalamnya terdapat rumusan kemampuan dan tingkah laku yang harus dicapai peserta didik setelah mengalami proses kegiatan

³² Ibid.

³³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 8

pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh perkembangan kemampuan yang maju dan positif.³⁴

Gagne berpendapat bahwa terdapat dua macam kondisi yang dapat mengoptimalkan kemampuan psikomotorik yaitu kondisi eksternal dan internal. Kondisi eksternal dapat dilakukan dengan cara instruksi verbal, demonstrasi, gambar, praktik, dan umpan balik. Sedangkan kondisi internal dapat dilakukan dengan cara mengingat kembali bagian yang sudah dipelajari, dan mengingat langkah-langkah atau prosedur keterampilan yang sudah dikuasai.³⁵

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan psikomotorik adalah suatu kesanggupan atau kecakapan yang berhubungan dengan aspek motorik, berkaitan dengan keterampilan bertindak setelah menerima pengalaman belajar untuk meningkatkan penghasilan atau rangsangan kegiatan belajar.

2. Penilaian Psikomotorik

Menurut Tuckman, penilaian adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui (menguji), mengukur pencapaian kadar nilai apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, suatu program telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan.³⁶ Penilaian merupakan suatu kegiatan mengumpulkan data atau informasi, menganalisis, dan

³⁴ Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula dan Penerapannya Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h.169.

³⁵ Mimin Haryati, *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2006), h.22-26.

³⁶ Andi Nurwati, *Op.Cit*, h.385-400”

menarik kesimpulan dengan tujuan untuk menilai tingkat pencapaian hasil dan mengetahui kekuatan serta kelemahan yang ada saat proses pembelajaran yang dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.

Terdapat tiga ranah hasil belajar menurut Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif yaitu yang berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berhubungan dengan perubahan sikap atau nilai-nilai moral tertentu, dan ranah psikomotorik yaitu yang berhubungan dengan keterampilan-keterampilan atau psikomotoriknya. Ketiga ranah ini sangat penting dalam tolak ukur dari kemampuan peserta didik. Penilaian pada praktek tidak hanya dilihat dari aspek afektik saja, melainkan juga menekankan pada aspek kognitif dan psikomotorik. Melalui kegiatan praktikum atau eksperimen kita dapat melihat kemampuan aspek psikomotorik peserta didik karena kaitannya sangat erat dengan kemampuan keterampilan.³⁷

Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan alat tes seperti tes perbuatan yang dilakukan dengan jalan pengamatan. Penilaian berupa tes perbuatan menuntut tindakan dan sikap yang teliti terhadap setiap penampilan peserta didik, karena psikomotorik bersifat kompleks maka penilaian sebaiknya dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.³⁸

Dari beberapa penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa penilaian psikomotorik adalah segala bentuk menilai atau mengukur yang berhubungan dengan keterampilan gerak, aktivitas otot, atau gerakan

³⁷ Sugiarti, *Op.Cit*, h.78-84.”

³⁸ Muliawan, *Loc.Cit*.

tubuh. Hasil penilaian psikomotorik berupa keterampilan-keterampilan gerak yang didapat setelah proses kegiatan belajar. Namun, artian “keterampilan gerak” tersebut hendaknya dikaitkan dengan “gerak” keterampilan atau penampilan yang disesuaikan dengan bidang study yang diajarkan. Oleh karenanya, gerakan otot sebagai hasil belajar misalnya dalam bidang study pendidikan jasmani dan olahraga atau keolahragaan akan berbeda dengan “gerak”-an otot sebagai hasil belajar dibidang study pendidikan agama islam.

E. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pengertian pendidikan yaitu suatu usaha sadar yang terencana oleh pendidik untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam lingkungan masyarakat, bangsa, maupun negara.³⁹ Menurut Hasan Langgulung pendidikan merupakan proses yang memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan dan mengembangkan pola tingkah laku tertentu terhadap orang yang sedang dididik.⁴⁰

³⁹ Pidarta Made, *Landasan Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.11.

⁴⁰ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet.II (Jakarta: Kencana, 2012), h.28.

Selanjutnya disebutkan oleh Soegarda Poerbakawatja mendefinisikan pengertian pendidikan dalam buku “Ensiklopedi Pendidikan” yaitu semua perbuatan dan usaha secara sengaja dari orang dewasa dalam mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan, serta keterampilannya untuk meningkatkan generasi muda sebagai usaha dalam menyiapkan dan melaksanakan fungsi serta tugas hidupnya secara tanggung jawab.⁴¹ Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses interaksi pendidik dan peserta didik sebagai usaha secara terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengertian pendidikan masih bersifat umum, berbeda dengan pendidikan agama islam yang memiliki pengertian lebih mendalam perihal ajaran agama islam terkait dengan tugas dan tanggung jawab manusia terhadap Tuhan, sesama manusia, alam, dan sumber dan sumber ajaran islam itu sendiri. Prof. Dr. Omar Muhammad At-Toumi Asy-Syaibany mengartikan pendidikan islam itu adalah suatu proses mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadi, masyarakat, dan lingkungan sekitar dengan cara pendidikan dan pengajaran sebagai aktivitas asasi dan profesi diantara profesi asasi lain dalam masyarakat.⁴²

Menurut Dzakiyah Darajat, pendidikan islam yaitu suatu usaha membina dan mengasuh peserta didik untuk dapat memahami dan menghayati ajaran

⁴¹ Zuhairini, *Filsafat Pendidikan Islam*, Cet. VII (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h.120.

⁴² Abuddin Nata, *Op.Cit*, h.86.

agama islam secara menyeluruh dengan tujuan peserta didik dapat mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.⁴³ Menurut M. Arifin pendidikan islam merupakan suatu sistem dalam pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dapat memberikan kemampuan seseorang dalam memimpin kehidupan sesuai dengan cita-cita dan nilai islam yang menjiwai corak kepribadiannya.⁴⁴

Pendidikan agama islam juga diartikan sebagai proses pendidikan tentang ajaran-ajaran islam berupa asuhan dan bimbingan pada anak didik yang bertujuan agar nantinya dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam serta menjadikan ajaran agama islam sebagai pandangan hidupnya demi kesejahteraan hidup di dunia maupun di akherat kelak.⁴⁵

Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa pendidikan agama islam adalah suatu proses dan usaha pendidik untuk menanamkan, membina, dan membiasakan peserta didik berperilaku sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama islam dengan tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan di kehidupan dan menjadikannya sebagai pedoman hidup bukan hanya sekedar penambahan ilmu pengetahuan dan pembinaan pendidikan semata.

⁴³ Abdul Majid dan Diyan Andayani, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi: Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004*, Cet. III (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h.130.

⁴⁴ M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet.III (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h.7.

⁴⁵ Zakiyah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam Sejak Dini* (Jakarta: A.H. Ba'adillah Press, 2002), h.37.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan yaitu suatu yang diharapkan untuk tercapainya usaha atau kegiatan yang telah dilakukan, tujuan pendidikan bukanlah benda yang tetap dan statis namun suatu keseluruhan dan kepribadian seseorang terkait dengan seluruh aspek kepribadiannya.⁴⁶ Tujuan dan sasaran pendidikan berbeda-beda menurut masing-masing pandangan hidup pendidik atau lembaga pendidikan, maka dari itu perlunya perumusan pandangan hidup islam yang mengarah pada tujuan dan sasaran pendidikan islam.⁴⁷

Konsep tujuan pendidikan menurut Omar Muhammad At-Taumy Asy-Syaibani yaitu perubahan tingkah laku individu pada kehidupan pribadinya, masyarakat, dan lingkungan alam melalui proses pendidikan maupun pengajaran itu sendiri.⁴⁸ Menurut Abd Ar-Rahman Shaleh mengklasifikasikan tujuan pendidikan islam menjadi empat dimensi, yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan pendidikan jasmani

Sebagai kekuatan iman yang ditopang oleh kekuatan fisik, manusia mempersiapkan diri sebagai pengemban tugas khalifah melalui keterampilan-keterampilan fisik. Berdasarkan dalam Al-Qur'an QS. Al-Baqarah: 247.

وَقَالَ لَهُمْ نَبِيُّهُمْ إِنَّ اللَّهَ قَدْ بَعَثَ لَكُمْ طَالُوتَ مَلِكًا قَالُوا أَنَّى يَكُونُ لَهُ الْمُلْكُ عَلَيْنَا وَنَحْنُ أَحَقُّ بِالْمُلْكِ مِنْهُ وَلَمْ يُؤْتَ سَعَةً مِّنَ الْمَالِ

⁴⁶ Bukhori Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2017), h.52.

⁴⁷ Arifin, *Op.Cit*, h.7.

⁴⁸ Umar, *Op.Cit*, h.51.

قَالَ إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَاهُ عَلَيْكُمْ وَزَادَهُ بَسْطَةً فِي الْعِلْمِ وَالْجِسْمِ وَاللَّهُ يُؤْتِي
مُلْكَهُ مَن يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٤٧﴾

Artinya:

“Nabi mereka berkata kepda mereka, “sesungguhnya Allah telah mengangkat Thalut menjadi Rajamu.” Mereka menjawab “Bagaimana Thalut memperoleh kerajaan atas kami sedangkan kami lebih berhak atas kerajaan itu darinya dan dia tidak diberi kekayaan yang banyak?” Nabi menjawab “Allah telah memilihnya (menjadi Raja) dan memberikan kelebihan ilmu dan fisik.” Allah memberikan kerajaan-Nya kepada siapa yang Dia kehendaki dan Allah Maha Luas, Maha Mengetahui. (QS. Al-Baqarah : 247)⁴⁹

2) Tujuan pendidikan ruhani

Indikasi pendidikan ruhani adalah berupaya memurnikan dan menyucikan diri manusia dari sikap negatif. Meningkatkan jiwa dan kesetiaan hanya pada Allah dan melaksanakan moralitas islami yang dicontohkan Nabi saw. berdasarkan cita-cita ideal tercantum dalam Al-Qur'an QS. Al Baqarah: 126.

وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ اجْعَلْ هَذَا بَلَدًا ءَامِنًا وَارْزُقْ أَهْلَهُ مِنَ الثَّمَرَاتِ
مَنْ ءَامَنَ مِنْهُمْ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ قَالَ وَمَنْ كَفَرَ فَأُمَتِّعُهُ قَلِيلًا ثُمَّ
أَضْطَرُّهُ إِلَىٰ عَذَابِ النَّارِ وَبِئْسَ الْمَصِيرُ ﴿١٢٦﴾

Artinya:

”Dan (ingatlah), ketika Ibrahim berdoa: "Ya Tuhanku, Jadikanlah negeri ini, negeri yang aman sentosa, dan berikanlah rezki dari buah-buahan kepada penduduknya yang beriman diantara mereka kepada

⁴⁹ Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya* (Jakarta: Cordoba, 2013), h.40.

*Allah dan hari kemudian. Allah berfirman: "Dan kepada orang yang kafirpun aku beri kesenangan sementara, kemudian aku paksa ia menjalani siksa neraka dan Itulah seburuk-buruk tempat kembali".(QS. Al Baqarah: 126)*⁵⁰

3) Tujuan pendidikan akal

Berimplikasi pada peningkatan iman kepada Sang Pencipta sebagai pengarahannya untuk menemukan kebenaran dan sebab-sebabnya dengan telaah tanda-tanda kekuasaan Allah dengan tiga tahapan yaitu pencapaian kebenaran ilmiah QS. At-Takatsur: 5, empiris QS. At-Takatsur: 7, dan filosofis QS. Al-Waqiah: 95.

4) Tujuan pendidikan sosial

Membentuk kepribadian yang utuh yang bertujuan menjadikan bagian dari komunitas sosial.⁵¹

Muhammad Athiyah Al-Abrasyi berpendapat bahwa tujuan pendidikan merupakan tujuan yang sebelumnya sudah dirumuskan dan bahkan dilakukan semasa hidupnya oleh baginda Nabi Muhammad saw yaitu terbentuknya moral yang tinggi karena pendidikan moral adalah jiwa pendidikan islam tanpa mengabaikan pendidikan jasmani, akal, dan ilmu praktis.⁵² Ibnu Khaldun merumuskan bahwa tujuan pendidikan terbagai menjadi 2 macam, yaitu:

⁵⁰ Departemen Agama RI, *Ibid*, h.19.

⁵¹ Umar, *Op.Cit*, h.59-60.

⁵² *Ibid*, h.61.

- 1) Berorientasi pada ukhrawi, yaitu membentuk seorang hamba untuk melaksanakan kewajiban kepada Allah
- 2) Berorientasi pada duniawi, yaitu membentuk manusia untuk mampu menghadapi tantangan kehidupan dan segala bentuk kebutuhan agar hidupnya lebih bermanfaat bagi orang lain.⁵³ Sebagaimana dalam firman Allah swt dalam QS. Al-Qashash ayat 77:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا
وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ
لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

Artinya:

*“Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. (QS. Al-Qashash: 77)”*⁵⁴

Tujuan pendidikan agama islam adalah mengarahkan dan menyadarkan peserta didik pada tanggung jawabnya sebagai makhluk Allah dan makhluk sosial serta mengarahkan mereka untuk menjadi manusia yang baik sebagai perwujudan khalifatullah fii al-ardh.⁵⁵

Berdasarkan pendapat tersebut mengenai tujuan pendidikan agama islam, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan agama islam adalah membentuk peserta didik dengan cara mendidik dan mengajarkan mereka

⁵³ Umar, *Loc. Cit*, h.61.

⁵⁴ Departemen Agama RI, *Op. Cit*, h.394.

⁵⁵ Imam Syafei, “Tujuan Pendidikan Islam,” *E-Journal Al-Tadzkiyyah, Pendidikan Islam* vol. 6, no. ISSN: 20869118, 2015), h.15.

memiliki moral, meningkatkan keimanan, pengalaman, dan penghayatan peserta didik tentang ajaran agama islam sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT dengan melaksanakan perintah dan menjauhi larangan-Nya.

3. Materi Pendidikan Agama Islam

Materi pelajaran merupakan bahan ajar yang terdapat didalam ruang lingkup isi kurikulum. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan tutor/ pengajar dalam membantu melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁵⁶ Bahan ajar yang dimaksud berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis yang bertujuan agar peserta didik dapat menguasai suatu kompetensi. Kajian materi pendidikan agama islam yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah materi sholat jama', dan qashar.

Materi tersebut adalah materi pada pelajaran pendidikan agama islam yang mengkaji terkait ketentuan bagaimana sholat jama', dan qashar itu dilakukan, jadi apabila sedang perjalanan jauh maka tidak perlu khawatir tentang ibadah sholatnya. Sholat jama' adalah sholat yang dikumpulkan, sedangkan sholat qashar adalah sholat yang diringkas dengan ketentuan syariat islam.

Materi ini cocok digunakan untuk melihat seberapa pengaruh terhadap psikomotorik peserta didik setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*, karena

⁵⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h.173.

karakteristik materi ini dapat diklasifikasikan sehingga dapat melatih kemampuan psikomotorik serta dapat memberikan bekal untuk kelangsungan hidup peserta didik di masa akan datang. Hasil psikomotorik yang akan dituju ialah keterampilan gerak peserta didik setelah melakukan pembelajaran yang berkaitan dengan materi tersebut. Untuk mengukur psikomotorik ditinjau dengan melaksanakan tes tertulis berupa soal essay pada akhir pembelajaran dan dilakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk memperkuat penelitian dengan memberikan referensi-referensi sebelumnya, yaitu:

1. “Perbandingan hasil belajar pendidikan agama islam melalui model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dan tipe jigsaw pada peserta didik kelas x di SMAN 2 Wakorumba selatan kabupaten muna” oleh Sitti Ratna Dewi, dkk. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa terjadinya perbedaan hasil belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan agama islam kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menunjukan nilai rata-rata 86,84 sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran jigsaw menunjukan nilai rata-rata 78,54. Artinya penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams*

games tournament lebih tinggi meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam daripada penggunaan model pembelajaran tipe jigsaw.⁵⁷

2. “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA muhammadiyah 2 palembang” oleh Fiarika Dwi Utari, dkk. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang dilaksanakan di SMA 2 Palembang.⁵⁸
3. “Pengaruh model *team games tournament* media tournament-question cards terhadap terhadap hasil belajar peserta didik pada materi hidrokarbon” oleh Armynda Dewi Cita Sari, dkk. Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia materi hidrokarbon yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* lebih baik dari hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional ditambah pada saat pembelajaran menggunakan media tournament-questions cards berpengaruh kuat terhadap hasil belajar peserta didik.⁵⁹
4. “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi” oleh Maulana Ibnu

⁵⁷ Eko Prasetyo, dkk, “Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial,” *Jurnal Tadris Matematika* vol. 11, No. 1 (2018), h.50–61.

⁵⁸ Fiarika, dkk, *Op.Cit*, h.40-49”

⁵⁹ Armynda Dewi Cita Sari, dkk, “Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournamentquestion Cards Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hidrokarbon,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* vol. 7, No. 2 (2013), h.1220-1228.

Sholeh dan Kasmadi Imam Supardi. Dari hasil penelitian dinyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memperoleh pengaruh yang positif. Penerapan model *teams games tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pelaksanaan penelitian sebanyak tiga siklus yang mencapai ketuntasan KKM dengan menunjukkan peningkatan nilai disetiap siklusnya, penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pardasuka pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi kelas IVA.⁶⁰

5. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar PKN” oleh Ni Nyoman Sukasih. Dari hasil penelitian dinyatakan bahwa minat belajar PKN meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, hasil terbukti dari peningkatan ketuntasan klasikal peserta didik rata-rata minat dari siklus I sebesar 16 sampai siklus II menjadi 20.⁶¹

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan yang terangkum diatas yang didapat dari media internet, terdapat perbedaan dan persamaan pada hasil penelitian tersebut baik dari segi mata pelajaran, materi yang digunakan, posisi peneliti, variabel bebas, variabel terikat, dan aplikasi dalam pelaksanaan tahapan model pembelajarannya. Maka peneliti mencoba untuk melakukan

⁶⁰ Maulana Ibnu Soleh,dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games (TGT) Pada PIPS,” *Jurnal Pena Ilmiah* vol. 2, No. 1 (2017), h.2101–2110.

⁶¹ Ni Nyoman Sukasih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* vol. 2, No. 3 (2018), h 224–229.

penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*, namun dengan variabel terikat tertuju pada kemampuan psikomotorik peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan peneliti berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI”.

G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran umumnya merupakan suatu proses yang kompleks karena didalamnya peserta didik tidak hanya belajar materi yang didapat dari pendidik saja namun juga melibatkan pemahaman dan pendapat dari peserta didik lain, terutama apabila ingin memperoleh hasil belajar yang baik serta peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari setelah proses belajar dilakukan. Ditinjau dari kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII SMPN 29 Bandar Lampung dilihat dari nilai psikomotorik pada pelajaran PAI yang masih rendah, maka proses pembelajaran dianggap tidak tuntas karena kurang berkembangnya keterampilan-keterampilan dan sikap antusias belajar peserta didik sehingga tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Apabila model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* ini dilakukan diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik dalam pelajaran pendidikan agama islam. Langkah yang dilakukan peneliti adalah membuat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini didukung oleh teori sugiyono yang memberikan pendapat bahwa terdapat dua sampel yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol dimana masing-masing kelas menggunakan perlakuan yang berbeda. Dalam proses pembelajaran, kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* sedangkan kelas control menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Hasil akhir yang akan diteliti adalah mengenai kemampuan psikomotorik peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan psikomotorik peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 29 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Antika, Bambang Supriyanto Yunanik, 2016, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK N 2 Bojonegoro," *Journal of Tecnology Education vol 5*, No. 2, Bojonegoro: Jawa Tengah.
- Anwar, Chairul, 2017, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran*, Yogyakarta: IRCiSoD.
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Cet. II, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, M., 2008, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daradjat, Zakiyah, 2002, *Ilmu Pendidikan Islam Sejak Dini*, Jakarta: A.H. Ba'adillah Press.
- Dudung, Agus, 2018, *Penilaian Psikomotor*, Depok: Karima
- Haryati, Mimin, 2006, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Hindatulatifah, 2008, "Ranah-Ranah Pembelajaran dan Implikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam v*, no.1, Yogyakarta: Universitas Islam Yogyakarta.
- Indonesia, Republik, 2004, *Undang-Undang Tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pelaksanaannya 2000-2004*, Jakarta: CV Tamita Utama.
- Isjoni, 2016, *Cooperativ Learning*, Bandung: Alfabeta.
- Isrok'atun, 2018, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Karwono, 2017, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Depok: Rajawali Pers.

- Made, Pidarta, 2013, *Landasan Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, Abdul, 2005, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____, 2016, *Strategi Pembelajaran*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul dan Diyan Andayani, 2006, *Pendidikan Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marlina, Marwan Hamid, 2015, “Pengaruh Penerapan Model Pengajaran Langsung (*Direct Intruction*) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X MAN Peudada Pada Materi Kebutuhan Manusia,” *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi* vol.III, No.1, Bekasi: Universitas Al-Muslim.
- Mujib, Abdul, 2010, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana.
- Muliawan, Jasa Ungguh, 2015, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Nata, Abuddin, 2012, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet.II, Jakarta: Kencana.
- Nurwati, Andi, 2014, *Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa* vol 9, no. 2, Gorontalo: IAIN Sultan Amai.
- Prasetyo, Eko, dkk, 2018, “Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial” *Jurnal Tadris Matematika* vol. 11, no. 1, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Priansa, Donni Juni, 2019, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, Bandung: CV. PUSTAKA SETIA.
- RI, Departemen Agama, 2013, *Al-Quran dan Terjemahnnya*, Jakarta: Cordoba.
- RI, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2006, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina, 2013, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, Armynda Dewi Cita, dkk, 2013, “Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournamentquestion Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi

- Hidrokarbon,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* vol. 7, No. 2, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Setyosari, Punaji, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris, 2014, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E., 2005, *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*, Terj. dari *Cooperatif Learning: Theory, Research, and Practice* oleh Narulita, Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sofyan, Ahmad, 2006, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, Jakarta: UIN Jakarta Press.
- Soleh, Maulana Ibnu, dkk, 2017, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games (TGT) Pada PIPS,” *Jurnal Pena Ilmiah* vol. 2, No. 1, Sumedang: UPI Kampus Sumedang.
- Solihatin, Etin , 2011, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudrajat, dkk, 2000, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Sudijono, Anas, 2011, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Cet. X (Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Sugiarti, 2018, “Penilaian Psikomotor Siswa Pada Pembelajaran Fisika Melalui Model Pembelajaran,” *Journal of Physics and Science Learning*, vol 02, no. 1, Palembang: Universitas PGRI.
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Jakarta: Prenada Media Group.
- _____, 2018, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sukasih, Ni Nyoman, 2018, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* vol. 2, No. 3, Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suprijono, Agus, 2016, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Syafe'i, Imam, 2017, "Model Kurikulum Pesantren Salafiyah Dalam Perspektif Multikultural," *Jurnal Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung*, vol. 8, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- _____, 2015, "Tujuan Pendidikan Islam," *E-Journal Al-Tadzkiyyah, Pendidikan Islam* vol. 6, no. ISSN: 20869118, Lampung: Universitas Raden Intan Lampung.
- Trianto, 2010, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____, 2012, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Umar, Bukhori, 2017, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Amzah.
- Uno, Hamzah B., 2017, *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Utari, Fiarika Dwi dan Ikbāl Barlian, 2018, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang," *Jurnal Profit* vol. 5, no. 1, Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Winata, Moch Ilham Sidik dan Hendri, 2016, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Intruction," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* vol.1, no.1, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wudijono, Anas, 2011, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Zuhairini, 2015, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zuriah, Nurul, 2007, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*, Jakarta: Bumi Aksara.